

Wanda Pindlowa

Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa
Uniwersytet Jagielloński
e-mail: ipindel@inib.uj.edu.pl

OBIEKTY KULTURY W ŚRODOWISKU SIECIOWYM [CULTURAL OBJECTS IN WEB ENVIRONMENT]

Abstrakt: Omówione zostaną sieci rozległe jako środowisko dla rozwoju kultury; tradycyjne obiekty kultury umieszczane w sieci dla ich ochrony, edukacji i udostępniania społeczeństwu; powstawanie obiektów kultury wyłącznie w formie elektronicznej.

INTERNET – OBIEKTY KULTURY – TECHNOLOGIA INFORMACYJNA

Abstract: The author discusses wide area networks as an environment for the development of culture, traditional cultural objects moved into the Web for their protection as well as for educational purposes and in order to make them accessible, the creation of cultural objects existing exclusively in an electronic form.

CULTURAL OBJECTS – INFORMATION TECHNOLOGY – INTERNET

*

* *

W nawiązaniu do słów Gordona Drydena, Jeannette Vos: „Pomysł jest nową kombinacją starych elementów. / Nie ma nowych elementów. / Są tylko nowe kombinacje.” warto poświęcić chwilę uwagi genezie tych systemów informacyjnych i informatycznych, które imponująco rozwinęły się dzisiaj ubogacając naszą kulturę XXI wieku. Idee tworzenia systemów, których elementami są obiekty kultury zrodziły się dawno, jak mówią o tym zwykle architekci multimedialnych pokazów. powołując się na pomysł Vannevara Busha, doradcy prezydenta USA – Franklina Roosevelta sprzed sześćdziesięciu lat. Bush miał pomysł – czyli stworzenie systemu pamięci o II wojnie światowej nazwanego „memex”, miał „stare elementy”, jak np. zdjęcia, filmy, dokumenty, ale nie miał odpowiednich „połączeń”. Technologia nie dojrzała jeszcze wówczas do tego, aby pomysł ten mógł być zrealizowany [Pindlowa 1993, s. 121/122]. Dzisiaj technologia komputerowa i rozwój oprogramowania stwarza nowe możliwości wprowadzania w życie różnorodnych pomysłów. Istnieje jednak także pewne niebezpieczeństwo, jeśli będziemy pokładać wiarę tylko w rozwój technologii, pomijając czynnik ludzki, zarówno w odniesieniu do pomysłów, jak i owych połączeń, ponieważ używanie ich wymaga coraz większego zrozumienia ich przez użytkownika. Zdanie Marviniego Minsky’ego pracującego w MIT (Massachusetts Institute of Technology) nad sztuczną inteligencją, że człowiek jest procesorem informacji a przyroda jest informacją czekającą na przetworzenie [Minsky 1969 V] z biegiem lat okazuje się nie zupełnie prawdziwe. Skrytykował poglądy Minsky’ego Marek Hetmański, pisząc: „Opiera się [Minsky] na wąskim, technokratycznym i raczej szkodliwym (poprzez bezkrytyczny optymizm, co do znaczenia informatyki w życiu człowieka) przekonaniu, iż technologie kompute-

rowe radykalnie odmieniają życie człowieka, dając mu niczym nie ograniczone możliwości praktyczne i poznawcze” [Hetmański 2004, s. 336]. Współczesny człowiek, zwłaszcza młody jest już zżyty z nową technologią, choć jest ona coraz bardziej skomplikowana, ale problemem, który przysparza nam technika jest kodowanie informacji w różnorodną postać multimedialną, jak też dekodowanie tej informacji przez użytkowników. Bez względu jednak na pozytywne i negatywne strony rozwoju nowych technologii komputerowych, wspaniałości osiągnięć w komunikacji międzyludzkiej oraz zagrożeń płynących ze stosowania tej samej technologii, ludzie wykorzystują ją dla różnorodnych celów, zarówno praktycznych, jak i pogłębienia przeżyć estetycznych i przyjemności. Środowisko sieciowe stanowi bowiem odpowiednią przestrzeń do umieszczania w niej obiektów kultury. Termin obiekt jest na tyle ogólny, że pozwala wyobrażać sobie, że mogą to być wytwory ludzkiej działalności takie, jak: obrazy, fotografie, książki, projekty architektoniczne, muzyka, sztuki teatralne, najrozmaitsze dokumenty. Naturalnie nie przenosimy do sieci samych obiektów, ale ich obrazy albo kopie tych obrazów. Istnieją dwa rodzaje obiektów w sieci. Jedne z nich to obiekty, które mają swój niezależny od sieci żywot, np. książki tradycyjne, czy obrazy, które „przeniesiono” w postaci zdigitalizowanej do sieci. Można więc mieć do nich dostęp zarówno w bibliotece, czy muzeum jak i w sieci. Drugie, to obiekty, które powstały od razu w postaci dygitalnej i można je znaleźć tylko w sieci, np. niektóre e-książki (e-booki), czy też, np. projekty architektoniczne domu. Naturalnie są i postacie hybrydowe dostępne i w sieci i w rzeczywistości (zwanej często w literaturze „realem”).

Przyczyny dla których obiekty kultury znajdują się w sieci są bardzo różne. Od niezwykle ważkich, jakimi kierują się instytucje, aby stworzyć możliwie szeroki dostęp do dzieł sztuki, lub/i zabezpieczyć wartościowe kolekcje, aż do przypadków pokazywania w sieci kiczów, domorosłych pseudoartystów, którzy z braku innych możliwości chcą pokazać swoją „twórczość” światu. Wolność „wypowiedzi” stosowana w Internecie pozwala bowiem na takie „artystyczne” odruchy. Ocena wartości obrazów obiektów umieszczanych w sieci należy jednak do znawców.

Generalnie interesować może Internet, jako miejsce, gdzie można znaleźć te obiekty oraz zagadnienie, jak długo one tam pozostaną. Cały też czas powinno się mieć na uwadze to, że sieć i jej działanie, czy też jej istnienie, jest zależne nie tylko od techniki, ale również od człowieka i jego działania w tej sieci. Zmienność i niestabilność tego medium nie może być więc rękojmią w planach zachowania tego, co chce się wprowadzić do sieci „na zawsze”. Istnieje obecnie wiele przykładów, które pokazują, jak przydatna może być sieć, zarówno dla przechowywania obiektów kultury, jak i ułatwiania dostępu do nich szerokiemu ogółowi społeczeństwa. Między innymi zagadnienia te stały się przedmiotem projektów finansowanych przez Komisję Europejską. Te związane z kulturą Programy Unijne są skierowane do tzw. instytucji pamięci, czyli archiwów, bibliotek i muzeów. Inna droga umieszczania obiektów lub obrazów obiektów w sieci to indywidualne działania poszczególnych osób lub instytucji, np. szkół.

Jak to już wcześniej wspomniano cele umieszczania obiektów oraz obrazów obiektów kultury w sieci mogą być następujące:

- zabezpieczenie obiektów kultury przed zaginięciem lub zniszczeniem,
- przybliżenie dzieł sztuki społeczeństwu,
- satysfakcja osób, które chcą się podzielić własną twórczością.

Potwierdzeniem pierwszej i drugiej grupy celów mogą być słowa dyrektora Biblioteki Jagiellońskiej Zdzisława Pietrzyka: „Ochrona narodowego dziedzictwa kulturowego zgromadzonego w skarbcu i magazynach Bi-

blioteki musi łączyć się z dbaniem o to, aby nasze skarby były własnością wszystkich i aby książki zgromadzone w Bibliotece Jagiellońskiej były ciągle na nowo odczytywanym zapisem historii Uniwersytetu i polskiej nauki, dziejów miasta i państwa, świadectwem materialnych osiągnięć drukarstwa europejskiego” [Pietrzyk 2005]. Choć zapewne wymieniona tutaj Biblioteka Jagiellońska jest bardzo specjalnym przykładem, ze względu na swoją rolę i zasoby, to także słowa te mogą odnieść się do każdej biblioteki, archiwum czy muzeum przechowującego skarby lub może zaledwie „jeden skarb”, który należy ochronić i jednocześnie udostępnić. Ochrona ma tu znaczenie podwójne, bo chodzi o to, aby jak najmniej osób dotykało, np. starych druków, gdyż często następuje np. ich zatłuszczenie. Niebezpieczeństwo czyha jednak z różnych stron. Oto skarby naszej kultury mogą ulec zamoczeniu (np., w czasie powodzi, lub awarii urządzeń hydraulicznych), mogą zostać skradzione, lub mogą je „zaczytać” drobne zwierzątka na śmierć.

Jedną z dróg zabezpieczenia obiektów kultury przed kradzieżą lub zniszczeniem jest dygitalizacja zbiorów. Pominięte zostaną tutaj takie zabezpieczenia, jak odpowiednie przechowywanie, temperatura i wilgotność, chodzi tu bowiem o podkreślenie zastosowania nowych technologii informacyjnych wspomagających to zabezpieczenie. Trzeba zdawać sobie sprawę z tego, że jeśli mówi się o ochronie obiektów kultury to jeśli spłoną lub zabierze je złodziej dygitalizacja pozwala zachować ich kopie, gdy nie ma już oryginału. Dygitalizacja daje równocześnie możliwość dostępu wówczas, kiedy same obiekty lub ich obrazy zostały wprowadzone do sieci. Jeśli umieści się je w sieci lokalnej, to tym samym zawęży się grono ich użytkowników. W nawiązaniu do wcześniej zaproponowanego podziału obiektów kultury, na takie, które posiadają formę tradycyjną i takie, które powstały w sieci, należy dodać, że dostęp do obiektów, których kopie zostały przeniesione do sieci jest znacznie szerszy, bo można ewentualnie obejrzeć je w oryginale w muzeum, archiwum czy w bibliotece, albo u samego autora, lub też korzystając w sieci po rozkodowaniu ich obrazu.

W Polsce istnieje już szereg przedsięwzięć dążących do spełnienia opisanego zadania zabezpieczenia zbiorów i dostępu. Wymienić można kilka z nich, a więc: powstaje Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa <http://www.wbc.poznan.pl>. Skupiono się tutaj na czasopismach poznańskich, kolekcji materiałów masońskich oraz na podręcznikach dla studentów [Wirtualna... 2003, s. 8–9]. Inne, to: Biblioteka literatury staropolskiej. <http://monika.univ.gda.pl/-literat/>, czy też stare mapy, archiwalne – są zamieszczone na stronie: <http://www.republika.pl.mapy25/>, a skarby polskich archiwów <http://www.polska.pl/archiwa/index.htm>. W serwisie tym zaprezentowano najcenniejsze materiały pochodzące ze zbiorów polskich archiwów, bibliotek i muzeów, a także występuje tam szereg odnośników do stron internetowych tych placówek. Wszystkim prezentowanym w serwisie dokumentom towarzyszą wszechstronne opisy przybliżające zarówno treść, jak i kontekst historyczny ich powstania.

Bardzo często zdarza się, że obiekty kultury oddane do muzeów, nie są eksponowane, ze względu na brak miejsca. Wówczas sieć może spełnić swoją rolę, jako droga do ich poznania i jako dodatkowe muzeum. Jednym z przykładów umieszczania w sieci obiektów kultury, może być działalność biblioteki w Wyższej Szkole Biznesu – National Luis University w Nowym Sączu. Galeria powstała z inicjatywy rektora Szkoły, który postanowił, że młodzi ludzie powinni nie tylko uczyć się przedmiotów zawodowych, ale i rozwijać się, poznając sztukę i przebywać w pięknym otoczeniu. Ważnym zadaniem szkoły jest nauczyć doceniać sztuki piękne, oraz stworzyć odpowiednie otoczenie, aby żyjąc i ucząc się poszerzali swój świat zainteresowań. Nawiązano więc kontakty z miejscowym muzeum w Nowym Sączu i wypożycza się tam obrazy, które są przyjęte do Muzeum ale nie eksponowane. Czasami Muzeum wypożycza także eksponaty wystawione wcześniej w swoich salach. Także

poszczególni malarze, czy rzeźbiarze, mogą wystawiać swoje dzieła w galerii. Organizacją zajmuje się między innymi Biblioteka, w której następnie dokumentuje się te obiekty i przy pomocy cyfrowej kamery wprowadza do sieci. Jeśli odwiedzi się stronę WWW biblioteki, to pod hasłem „Galeria”, można te poszczególne wystawy obrazów i rzeźb oglądać [Pindlowa 2003].

Przykładem z drugiej grupy obiektów jest jeden z zaprojektowanych i opracowanych przez międzynarodowy zespół program Komisji Europejskiej COINE, czyli Cultural Objects in Networked Environments.

Jego założeniem jest wprowadzanie do sieci przez poszczególne osoby zarówno dorosłe, jak i dzieci różnych opowieści. Dostarczenie odpowiedniego oprogramowania pozwala zwykłym ludziom zarejestrować swoją opowieść, która może być wyrażona nie tylko przez tekst, ale i przez fotografie, film i muzykę. Opowieści te ubogacają m.in. socjologiczne badania prowadzone w informacji naukowej i w bibliotekoznawstwie badania, które są oparte o tzw. model narracyjny. Metoda ta wywodząca się z nauk medycznych może być także, jak się okazało, zastosowana z powodzeniem w bibliotekoznawstwie i informacji naukowej, jako metoda oparta o zarejestrowaną wiedzę, czyli opartą na dowodach przejętych z praktyki (Evidence based librarianship-EBB). Już przedstawiciele nauk medycznych dostrzegli, że aby działać skutecznie trzeba wyjść poza tę koncepcję i wziąć pod uwagę sposób interpretacji, przedstawiania i rozumienia objawów zachodzących w praktyce. W rezultacie wyłania się koncepcja praktyki opartej na wywiadzie-opowiadaniu [Brophy 2004, p. 188]. W Polsce w dziedzinie informacji naukowej i bibliotekoznawstwie jest ten problem stosunkowo mało znany, a w literaturze przedmiotu występuje, jako „drama w bibliotekarstwie. Powodem, dla którego zwrócono uwagę na ten rodzaj obiektu w sieci, jaki stanowi opowiadanie, jest wskazanie na ile może on posłużyć do rozwoju badań jakościowych uzupełniających wszelkiego rodzaju badania statystyczne.

Opowiadaniom poświęcono również kilka innych programów Unii Europejskiej, jak chociażby CCHIMER czy MEMORIAL [Brophy 2002; Krakowska 2004; Pindlowa 2003]. Można przeczytać o zakończonym już projekcie na stronie www.coine.org. W projekcie COINE udowodniono, jak wiele interesujących opowiadań (obektów kultury) powstaje. Obiekty w COINE reprezentują zarówno kulturę lokalną jak i regionalną oraz narodową. COINE może pełnić swoją rolę, jako lokalna galeria, lokalne archiwum, lokalny ośrodek historyczny, lokalne muzeum. Wszyscy mają dostęp globalny do wymienionych tu lokalnych organizacji i przedstawień.

Obiekty kultury w sieci to także ułatwienia w dydaktyce. Cała klasa może oglądać zdigitalizowane archiwum, kolekcje biblioteczne czy też muzeum, albo wystawę zorganizowaną w innym mieście. Rodzice dzieci nie muszą płacić za przejazd i bilety, nie ma też dylematu wyłączenia z wycieczki dzieci z biedniejszych rodzin.

Na zakończenie warto zacytować wypowiedź Raya Hammonda dotyczącą Internetu. Píše w ten sposób: „Cechy Internetu, które zmieniają nasze życie. Ma on charakter:

- światowy
- osobisty
- interaktywny
- jest niedrogi
- i bezustannie się rozwija” [Hammond, s. 472].

Istnieje zapewne wiele jeszcze obiekcji, przeszkód we wprowadzaniu i dostępie do obiektów w sieci. Jest jednak i nadzieja, że w miarę upływu czasu będą te obiekcje zanikać. jeśli będzie można się przekonać, że przeważają pozytywne opinie.

Wykorzystane źródła i opracowania

- Brophy, P. (2004). Narrative – Based Librarianship. [w:] Kocójowa, M., red. Przestrzeń informacji i edukacji. Kraków Wydaw. UJ, s. 188–195.
- Brophy, P. (2002). Cultural Objects in Networked Environments – COINE. *Culture Interactiv* 7, July 2002 <http://www.cultivate-int.org/issue7/coine/> [odczyt: 20.05.2004].
- Hammond, R. (2000). Digital Business. London Wyd. Hodder and Stoughton. [w:] Gordon Dryden, Jeannette Vos. Rewolucja w uczeniu. Przekład z jęz. angielskiego B. Józwiak. Poznań: Wydaw. Moderski i S-ka.
- Hetmański, M. (2004). Nowe zdolności poznawcze w systemach informatycznych. [w:] Społeczeństwo informacyjne. Wizja czy rzeczywistość? II Ogólnopolska Konferencja Naukowa pod honorowym patronatem Jego Magnificencji Rektora AGH prof. zw. hab. inż. Ryszarda Tadeusiewicza. Tom I, s. 331–340.
- Krakowska, M. (2003). Information and Communication Technologies for Every Citizen. The cultural aspect. [w:] The 11th BOBCATSSS Symposium Proceedings 2003 Information Policy and the European Union. Toruń, Poland, 3–5 February, Toruń, Hogeschool van Amsterdam. Nicolaus Copernicus University, Toruń 2003, p. 119–130.
- Minsky, M. (1969). Semantic Information Processing, MIT Press, Cambridge Mass.
- Pietrzyk, Z. (2005). Zaproszenie na otwarcie Wystawy „Skarby Biblioteki Jagiellońskiej” w dniu 11 maja o godzinie 12.00.
- Pindłowa, W. (2003). Elektroniczna informacja o obiektach kultury w programach Unii Europejskiej. [w:] Nauka o książce, bibliotece i informacji we współczesnym świecie. Warszawa: Wydaw. SBP, s. 102–108.
- Pindłowa, W. (2003). Wywiad przeprowadzony w czerwcu z rektorem Wyższej Szkoły Biznesu w Nowym Sączu oraz dyrektorem Biblioteki tej Szkoły.
- Pindłowa, W. (1993). Nowa generacja systemów komunikacji: Hiperteksty, hiper- i multimedia. [w:] Kocójowa, M., red. Nowe kierunki w dydaktyce i metodologii bibliotekoznawstwa i informacji naukowej. Kraków: Wydaw. UJ, s. 119–129.